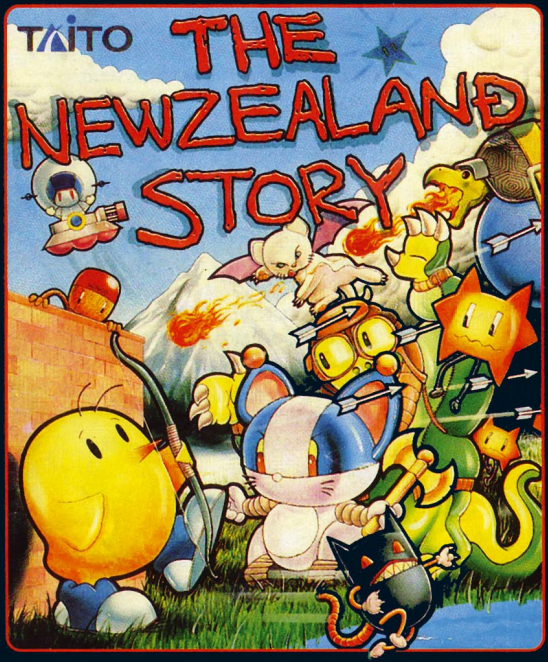


INSTRUCTION MANUAL

ocean

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo EntertainmentSystem™.

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo® and Nintendo Entertainment System™ are trademarks of Nintendo.

PRECAUCIONES

Desconecta siempre el aparato antes de insertar el Game Pak en tu Nintendo Entertainment System, o al sacarlo.

Este es un juego de alta precisión. Evita exponerlo a temperaturas muy frías o calientes y no lo golpees. Guárdalo a temperatura ambiente. No lo desmontes nunca.

No toques los conectores y evita que se mojen puesto que podría dañar el circuito. No introduzcas dedos ni objetos metálicos en las conexiones.

El uso de disolventes de pintura, benceno, alcohol y otros productos de limpieza puede dañar el juego.

Taito™ and The New Zealand Story™ are trademarks of Taito America Corp. Copyright ©1991. All Rights Reserved.

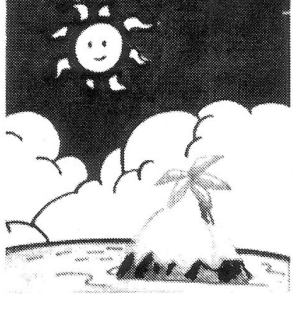
INDICE

LA EXPEDICIÓN DE TIKI ____ 4
MOVIMIENTO DE TIKI ____ 5
INDICACIONES DE PANTALLA ____ 5
MAPA DE NUEVA ZELANDA ____ 6
EL ESTILO KIWI ____ 8
OBJETOS ____ 10
ENEMIGOS ____ 12

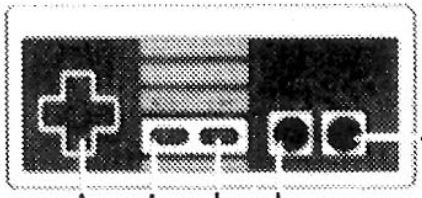
LA EXPEDICIÓN DE TIKI

Como todos los pájaros kiwi, eres feliz y te gusta divertirte: incluso tu nombre, Tiki, significa felicidad. Tú y tus amigos kiwis viven en una tierra llamada Nueva Zelanda, y hoy algo horrible ha sucedido. La Morsa Wally, tu malhumorada y maloliente enemiga ha descendido en picado en su globo y se ha llevado a todos tus amigos. Y lo peor de todo es que se ha llevado a tu chica, Phee-Phee.

Gracias a tus rápidos reflejos tú, y sólo tú, has escapado de la Morsa. Pero ya ha tenido tiempo de vender a tus amigos a los zoológicos de toda Nueva Zelanda. El único que puede liberarlos eres tú, y armado con tu arco y flechas te pones en marcha. Tendrás que abrirte camino a través de cinco mundos, cada uno de ellos con cuatro niveles. Wally, el enemigo, ha mandado cientos de sus malvados amigos para detenerte los cuales se esconden detrás de muros y árboles, se dejan caer de globos de aire caliente, y te están esperando en el fondo de las aguas. Pero si tú exploras las habitaciones secretas, encontrarás regalos mágicos y armas impresionantes. En algún punto te encontrarás con la temida ballena de hielo - ¡trata de mirarla directamente a la boca! Y sobre todo, estate atento a las Zonas Deformadas. Tú estás buscando a Phee-Phee, pero debes enfrentarte a todos estos peligros para encontrarla.



MOVIMIENTO DE TIKI



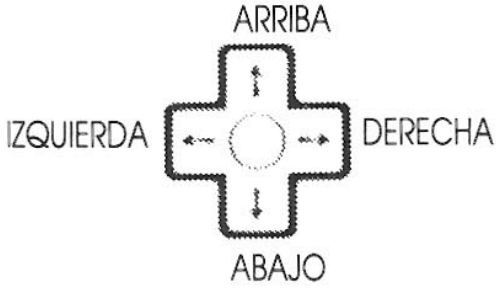
BOTÓN A
Pulsa A para saltar. También mantén pulsado A para hacer que tus globos suban.

BOTÓN B
Pulsa B para disparar tus armas o para escupir agua cuando estés en la superficie.

BOTÓN "START" (EMPEZAR)
Pulsa el botón START para empezar el juego. Pulsa START en cualquier momento durante el juego para hacer una pausa, pulsando el botón de nuevo, reanudarás el juego.

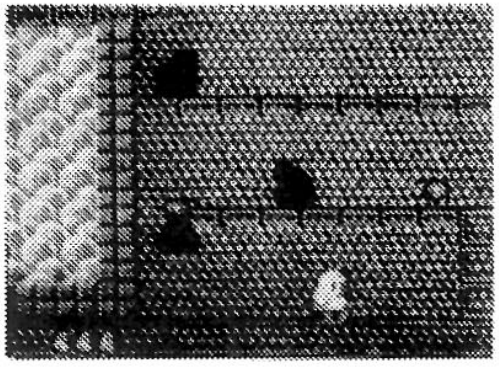
BOTÓN "SELECT" (SELECCIONAR)
Elige uno o dos jugadores.

MANDO
Usalo para elegir el camino a seguir. Sirve para correr, saltar, levantar un globo, y también cuando estás nadando.

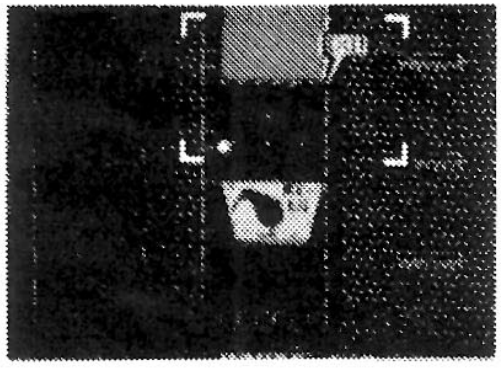


INDICACIONES EN LA PANTALLA

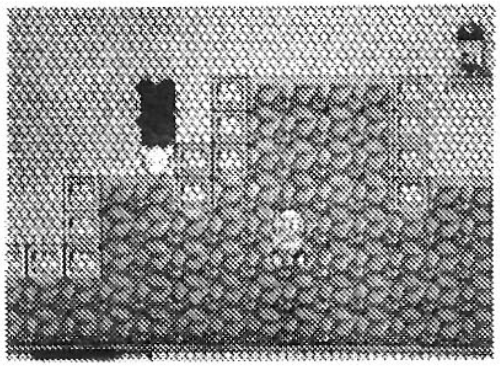
CONTADOR DE VIDAS: Los kiwis tienen tres vidas. En la esquina inferior izquierda, se ven las vidas restantes.



CONTADOR DE PUNTOS: Para ganar puntos, dispara contra los enemigos, come fruta y libera a los kiwis. Los puntos alternarán con las vidas.



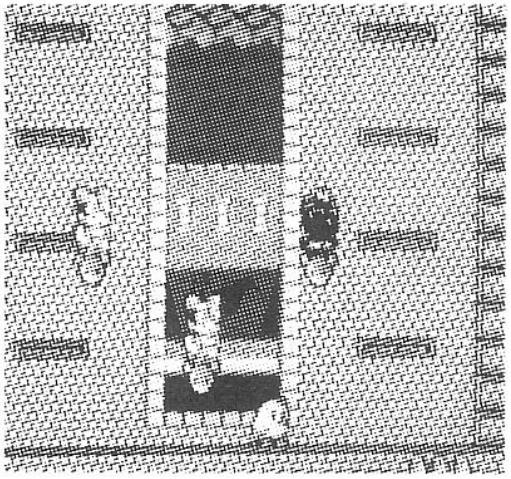
CONTADOR DE AIRE: Cuando buceas sólo tienes 25 segundos. Una barra roja te indica cuánto tiempo te queda.



MAPA DE NUEVA ZELANDA

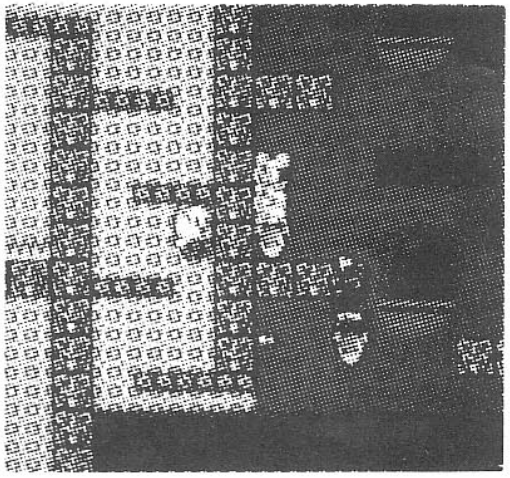
❤ AUCKLAND

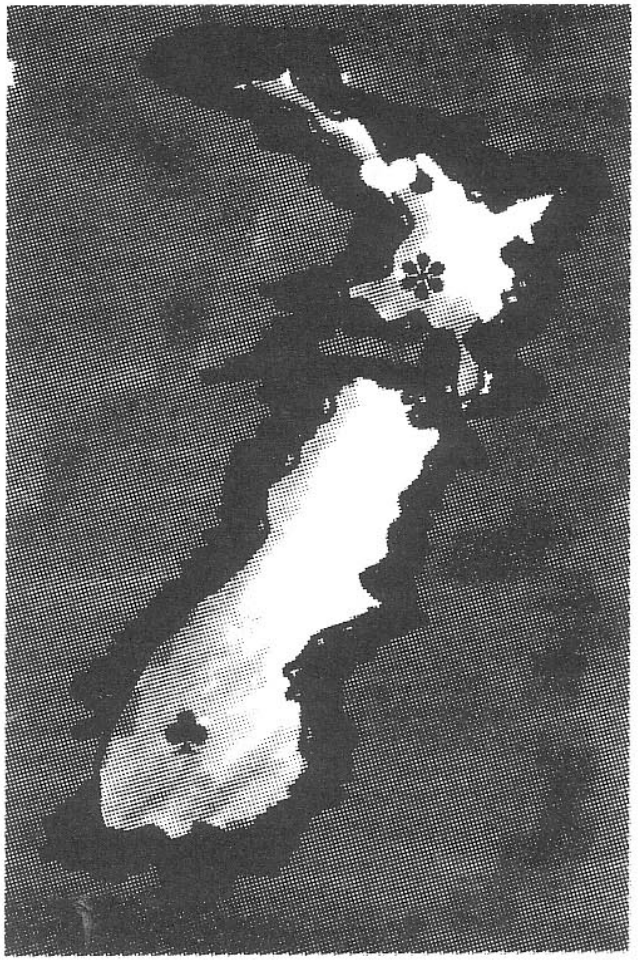
Auckland es el primer mundo, por tanto es aquí donde deberías practicar tus movimientos de kiwi. Roba globos y vuela por todas partes. Debes encontrar y liberar a tus amigos enjaulados antes de seguir, ¡pero no te olvides de EXPLORAR! Trata de encontrar todos los secretos ocultos - te serán de ayuda.



★ ROTORUA

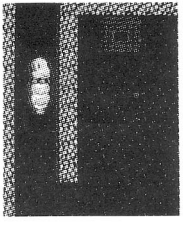
Los malvados amigos de Wally han tomado la ciudad de Rotorúa. Ellos saben que tú sabes que tus amigos están aprisionados cerca de ahí. Y tú sabes que ellos saben la forma de detenerte si no te mueves con cautela. Mientras estás aquí, trata de darte una zambullida, pero ¡ojo!





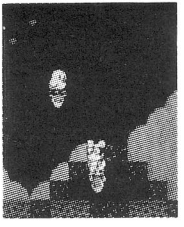
✻ CUEVAS DE WAITOMO

Las Cuevas de Waitomo se extienden y serpentean por debajo de pueblos, campos y un zoo que se parece más a un castillo. Aquí encontrarás un rompecabezas de agua, paredes y viciosos enemigos que intentarán apartarte de tus amigos kiwis.



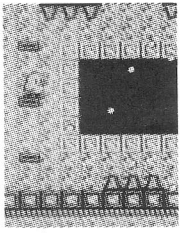
♣ ESTRECHO DE COOK

¡Agárrate so palurdo! y prepárate para abordar el barco pirata más vil que jamás izó velas. Los perversos amigotes de Wally se ocultan en el barco, en la tierra ¡e incluso en el mar! Por tanto anda con cuidado puesto que si no, ARRRRR, ¡te harán andar la plancha!



♦ MONTAÑA DE COOK

En este mundo, o bien te asarás como un pollo, o te convertirás en un carámbano kiwi. Primeramente debes hacerte camino a través de una tierra de ríos lentos de lava, al pie de un volcán a punto de entrar en erupción. Después te encontrarás deslizándote y resbalando hacia el interior de una Montaña de hielo. Pero no te rindas ahora, tu querida Phee-Phee está cerca!



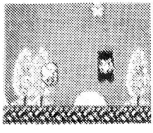
CONTINUAR

Clave kiwi: El juego se acaba después de tres vidas, pero puedes 'Continuar'. Si te quedas parado en los mundos 1, 2 ó 3, Continuar te pone en el lugar en que estabas. Si te quedas en los mundos 4 ó 5, vuelves al principio del nivel. Para continuar, pulsa START en 8 segundos. Tienes tres oportunidades de continuar.

EL ESTILO KIWI

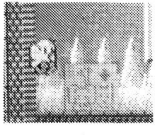
Puesto que los pájaros kiwi no pueden volar, usan un montón de trucos especiales para vencer. Cómete toda la fruta que puedas, y explora las habitaciones secretas para encontrar vidas extra y fruta mágica. Si necesitas llenar rápidamente tu Contador de Aire, escupe agua de tus pulmones.

DISPARAR



Con tu arco y flecha puedes aniquilar a tus enemigos o reventar sus globos. Pero solamente puedes disparar hacia delante, no hacia arriba o hacia abajo.

SALTAR



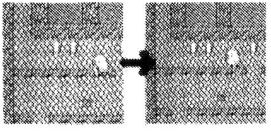
La Morsa Wally y sus viles compinches odian saltar. Pero a los kiwis les encanta saltar y eso es lo que te ayudará a vencer - saltar te puede sacar a menudo de un apuro.

NADAR

Puedes nadar, pero no puedes saltar o disparar en el agua. Vigila tu Contador de Aire y ve a la superficie para llenarlo o para escupir agua contra tus enemigos.

SALTOS

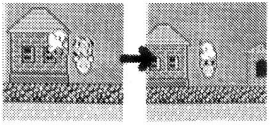
Móntate en un globo para desplazarte más rápidamente. Simplemente dispara a un enemigo y coge su globo.



Salta a través de techos para escapar de los malos. Pero a menos que quieras llenarte el cuerpo de astillas, no pases por suelos.

PARA MONTARTE EN UN GLOBO

Salta para montarte en el globo. Pulsa la tecla A para ascender; suéltala para descender.



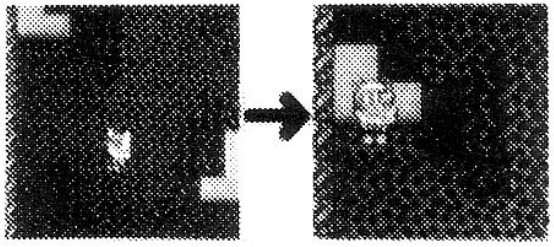
Cuando dispares a un enemigo, no pinches su globo. Los clavos también harán reventar los globos.

TEN CUIDADO

1 ¡Mira antes de dar un salto! Si caes sobre una pica se acabará tu búsqueda de tus amigos y de Phee-Phee.

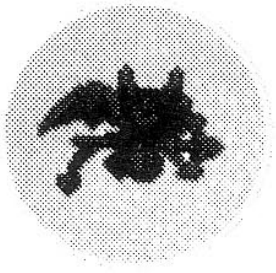
2 ¡No toques nada! Tus enemigos están armados hasta los dientes y si tocas sus armas, habrá llegado tu fin.

3 ¡Cuidado por debajo! Cuando a Tiki le empieza a entrar el pánico, ¡necesita aire! Sal a la superficie o busca una bolsa de aire.



Sabrás cuándo se te está acabando el aire. Tiki bate las alas y hace esfuerzos para respirar!

4 ¡No te quedes soñando despierto! Si estás demasiado tiempo en un nivel, te caerá encima el Indicador de tiempo.



CÓMO USAR EL GLOBO

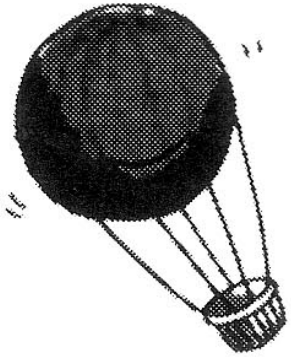
Salta para subirte a un globo. Pulsa la tecla A para elevarte; suéltala para descender.

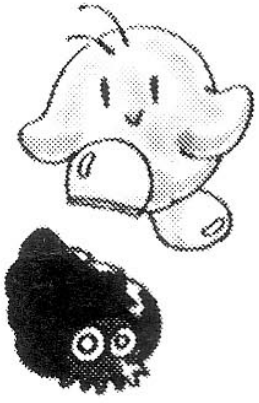
INVENCIBLE

Cuando encuentres el Bastón Mágico podrás detener a todos los enemigos o viajar a todas partes mientras parpadees.

CÓMO DERROTAR A LOS ENEMIGOS

Dispara a todo enemigo que veas porque así te haces con su tesoro. Dispara contra él o contra su globo y recoge el botín.

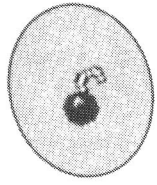




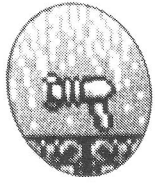
OBJETOS

ARMAS

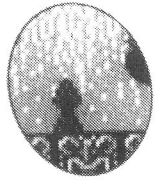
Pónte por encima del enemigo, abre las compuertas y ¡agua va! Esta delicia sólo desciende, así que escoge un buen blanco y pulsa B!



El Cañón Láser tiene un poderoso rayo que atraviesa paredes. Tus enemigos ni verán lo que se les viene encima.



Piensa antes de coger esta flecha. Ésta sustituirá al arma que tienes en las manos por tu arco y flecha originales.



OBJETOS MÁGICOS

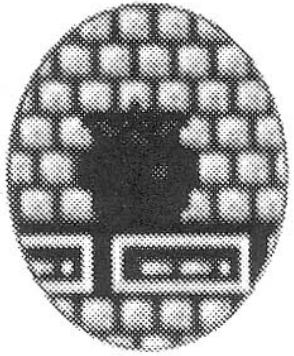
Joystick mágico: Puedes dirigir el globo a cualquier sitio o incluso parar, pero si te bajas se acaba la diversión.

Bastón mágico: Te hace invencible. Mientras parpadees tienes fuerza y poder.

Reloj Mágico: No deja actuar al mal. Tus enemigos están congelados durante un breve tiempo.

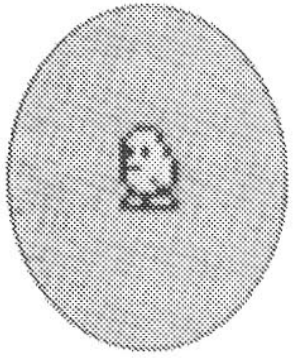
Libro Mágico: Tiene un poderoso sortilegio que sólo puedes usar una vez. Elimina a todos los enemigos que están en la pantalla.

OBJETOS



MARCADOR Y VIDAS

Cada manzana vale 500 puntos, por tanto ¡cómetelas! Cuando llegues a los 100.000 puntos conseguirás una vida adicional.

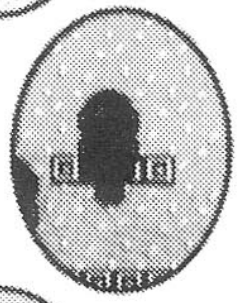


Esparcidos a lo largo del juego hay pequeños pájaros kiwis de color amarillo. ¡Cada uno vale una vida adicional!

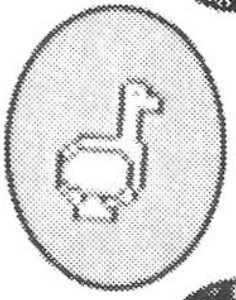
Trata de encontrar manzanas normales y corrientes que están almacenadas en habitaciones secretas. Trágatelas rápidamente porque cada una vale 5000 puntos.

GLOBOS

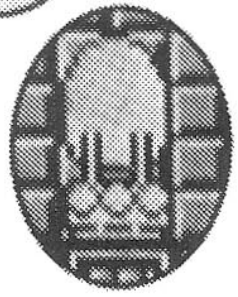
El globo en forma de oso es muy común, pero es aburrido. Es pequeño y no se puede mover rápidamente.



Este extraño globo es muuuy lento. Pero ni las balas ni los clavos lo pueden reventar.



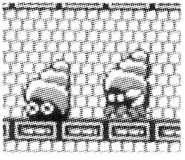
¡OJO! cuando vas en este globo veloz, puesto que si te descuidas volarás contra la pica mortal más cercana.



Si te disparan cuando vas en un globo, vuelves a empezar con éste.

ENEMIGOS

Cangrejo soldado

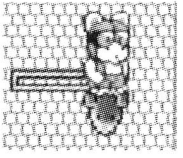


A los cangrejos les encanta luchar, por tanto hay montones de Cangrejos soldados. ¡Y disparan misiles!

Cangrejo

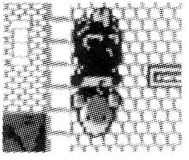
Estos cangrejos diminutos lanzan bolas rodantes de color verde, por tanto ¡evítalas! Un choque y eres carne de cangrejo.

Osito volador



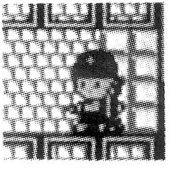
Esos ositos rojos han escapado de cajas de juguetes olvidadas y andan en busca de guerra.

Kool Koala



Los koalas azules tienen mal genio. ¡Te dispararán simplemente por estar ahí!

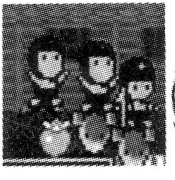
Boomer Roomer



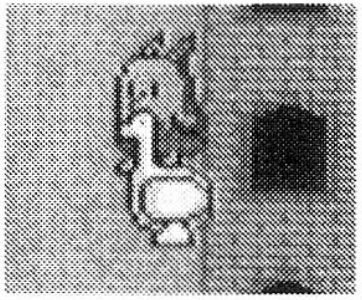
Estos tipos te lanzarán un boomerang vicioso.

Lancero volador

Es un salvaje que lanza su lanza HACIA ARRIBA

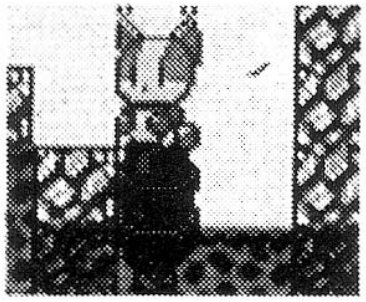


Jinete pingüino



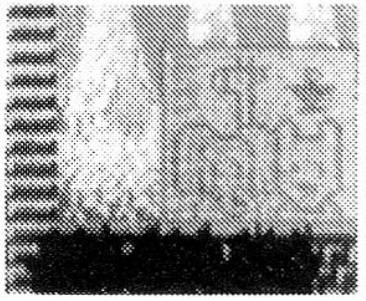
Los pingüinos son pilotos "as" que descienden vertiginosamente en veloces globos y tratan de lanzarte rocas a la cabeza!

Robo Gatito



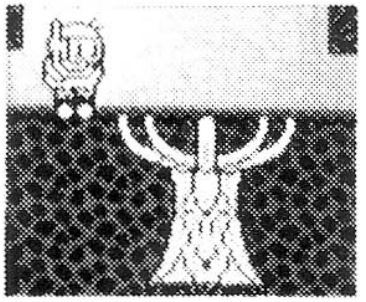
¡Ni se te ocurra acariciarlos! Estos gatitos volantes no tienen uñas - ¡te tiran hachas!

Bolas de fuego



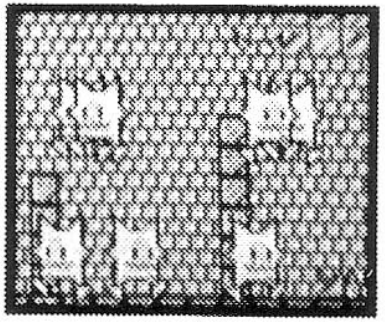
Estas pequeñas bolas de fuego caen del cielo y se mueven en círculos. ¡Tócalas y te quedarás superfrito!

Anémona de mar



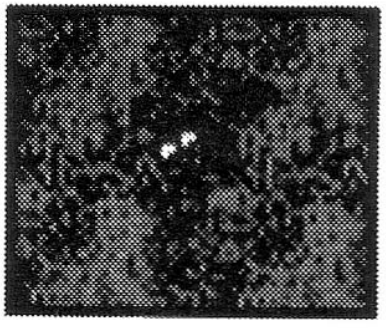
Este pegajoso malvado se esconde en el fondo del océano. Puede arrastrarte hasta una tumba acuosa de sal de mar.

Espinoso

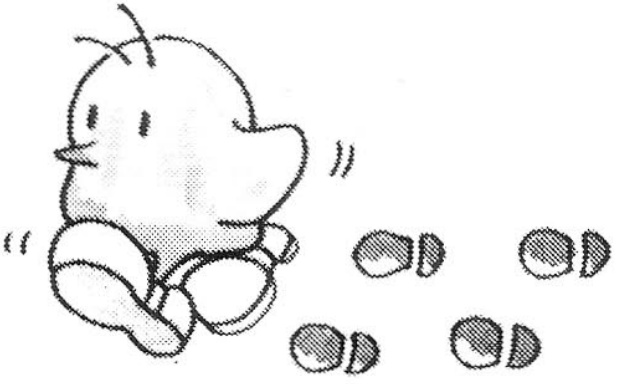


Un espinoso saltarín que se divide en dos. Este tipo no es de broma: ¡si te toca te congela!

Murciélago



Este enemigo puntiagudo vuela por encima y deja caer huevos triangulares de fuego. No te dejes tostar.



PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-jeugos con escenas y patrones fijos.
También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-jeugo en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, ni Ocean Europe Ltd., ni Nintendo serán responsables por los daños que se puedan producir.
Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juego; otras imágenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.

I K 20428

OCEAN EUROPE LTD.
6 Central Street, Manchester, M2 5NS England

DISTRIBUIDOR C.I.F.U. SA (ERBE), SERRANO 240, 28016 MADRID.

PRINTED IN JAPAN